ಆಟ ಮತ್ತು ಶಿಕ್ಷಣ | ಚಿಂತನೀಯ ಕೆಲವು ಅಂಶಗಳು

ಸಿ. ಎನ್. ಸುಬ್ರಹ್ಮಣ್ಯಮ್

ಯುನಿವರ್ಸಿಟಿ ಪ್ರಾಕ್ಟಿಸ್ ಕನೆಕ್ಟ್ (i) ಕುರಿತು ಪ್ರಕಟವಾದ ದೀರ್ಘ ಪ್ರಬಂಧದ ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತ ರೂಪ;

ತತ್ವಜ್ಞಾನಿಗಳು ಮತ್ತು ಮನೋವಿಜ್ಞಾನಿಗಳು ಆಟವನ್ನು ಸಂಪೂರ್ಣ ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯದಲ್ಲಿ ನಡೆಸುವ ಚಟುವಟಿಕೆ ಎಂಬಂತೆ ವಿವರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆನಂದದ ಹೊರತಾಗಿ ಇದರಲ್ಲಿ ಬೇರೇನೂ ಹುಡುಕಾಟದ ಉದ್ದೇಶ ಇರುವುದಿಲ್ಲ ಮತ್ತು ಯಾವುದೇ ತೀರ್ಮಾನ ಇರಬೇಕಾಗಿಲ್ಲ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಆಟವು ನಂಬುವಂತಹ ಅಥವಾ ಕಾಲ್ಪನಿಕವಾದ ಜಗತ್ತೊಂದನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುತ್ತದೆ. ಅದು ಎಂತಹ ಜಗತ್ತು ಎಂದರೆ ಅಲ್ಲಿ ನಮ್ಮ ಸುತ್ತಲಿನ ಸಾಮಾನ್ಯ ವಸ್ತುಗಳಿಗೂ ಕೂಡಾ ಹೊಸ ಅರ್ಥ ಮತ್ತು ಹೊಸ ಹೊಕ್ಕುಬಳಕೆ ಸಿಕ್ಕಿಬಿಡುತ್ತದೆ. ಮಗುವಿನ ಬೌದ್ಧಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಮತ್ತು ಮಗು ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಬೆರೆಯುವಲ್ಲಿ ಆಟದ ಪಾತ್ರದ ಕಡೆಗೆ ಮನೋವಿಜ್ಞಾನಿಗಳು ಗಮನ ಸೆಳೆದಿದ್ದಾರೆ. ನಾವು ದೊಡ್ಡವರಾದರೂ ನಮ್ಮ ಸುತ್ತಲಿನ ಜಗತ್ತನ್ನು ಅರ್ಥೈಸುವಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಜಗತ್ತಿನ ಜೊತೆಗೆ ಸಂಬಂಧ ಕಲ್ಪಿಸುವಲ್ಲಿ ಆಟದ ಮಹತ್ವವನ್ನು ತತ್ವಜ್ಞಾನಿಗಳು ಕಂಡುಕೊಂಡಿದ್ದಾರೆ.

ಕಳೆದ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಜಗತ್ತಿನಾದ್ಯಂತ ಪ್ರಚಲಿತದಲ್ಲಿದ್ದ ಹಂಟರ್– ಗ್ಯಾದರರ್ಸ್ ಎಂಬ ಕ್ರೀಡೆಯು ತನ್ನ ಆಟದ ಮತ್ತು ತಮಾಷೆಯ ಮೂಲಕ ವರ್ಗ ಸಮಾನತೆಯನ್ನೇ (egalitarianism) ಒತ್ತಿ ಹೇಳುತ್ತದೆ. ಹಿರಿಯರ ಕಾಳಜಿ, ಮೇಲ್ವಿಚಾರಣೆ ಅಥವಾ ತರಬೇತಿ ಯಾವುದೂ ಇಲ್ಲದೆ ಎಲ್ಲ ಹೊತ್ತೂ ಆಡುವುದಕ್ಕೆ ಅವಕಾಶ ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತಾ ವರ್ಗ ಸಮಾನತೆಯನ್ನು ಪೋಷಿಸುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಇಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷ ಜವಾಬ್ದಾರಿಗಳೇನೂ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಮಕ್ಕಳು ಇಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿನದನ್ನು ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಯುವಂತೆ ಕಾಣಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ದೊಡ್ಡವರ ವರ್ತನೆಯನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಅಭಿನಯಿಸಿ ತೋರಿಸುವ ಆಟವೂ ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. “ಹೀಗಿದ್ದರೂ ಹಂಟರ್– ಗ್ಯಾದರರ್ಸ್ ಹಿರಿಯರು ತಮ್ಮ ಮಕ್ಕಳ ಶಿಕ್ಷಣದ ಬಗೆಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಕಾಳಜಿ ವಹಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಮಕ್ಕಳು ತಾವು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದದ್ದನ್ನು ತಮ್ಮ ಪಾಡಿಗೆ ತಾವು ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ತಮಗೆ ತಾವೇ ನಿರ್ದೇಶನ ಕೊಟ್ಟು ಹುಡುಕುವ ಮತ್ತು ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ ಎಂದು ಹಿರಿಯರು ಭಾವಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಹಂಟರ್–ಗ್ಯಾದರರ್ಸ್ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮದೇ ಪ್ರಯತ್ನಗಳ ಮೂಲಕ ಹಿರಿಯರಾಗಿ ಬದುಕು ಸಾಗಿಸಲು ಬೇಕಾದ ಕೌಶಲ್ಯಗಳನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಅವರು ತಮ್ಮ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಕೇಂದ್ರದಲ್ಲಿರುವ ಮೌಲ್ಯಗಳು, ಅನುಭವ ಮತ್ತು ಜ್ಞಾನಗಳನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಜ್ಞಾನ ನಿರ್ಮಾಣ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ”. (ಗ್ರೇ, 2009, ಪು. 505) ಹೌದು, ಮಕ್ಕಳು ಖಂಡಿತವಾಗಿಯೂ ಹಿರಿಯರ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರಾದರೂ ಅದು ಸ್ವಪ್ರೇರಣೆಯಿಂದ ಮಾತ್ರ. ಹಂಟರ್ ಗ್ಯಾದರರ್ಸ್ ಮಕ್ಕಳು ಆಟದಲ್ಲಿ ಎಂದೂ ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕವಾಗಿರುವುದಿಲ್ಲ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ವೀಕ್ಷಕರು ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ. “ಹಂಟರ್– ಗ್ಯಾದರರ್ಸ್ ಆಟದ ಮುಖ್ಯ ಉದ್ದೇಶ ಗೆಲ್ಲುವವರು ಮತ್ತು ಸೋಲುವವರನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದಲ್ಲ. ಇದು ಕೇವಲ ಮೋಜಿನ ಆಟ ಅಷ್ಟೇ. ಮೋಜಿನ ಈ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಶಕ್ತಿ, ಸಂಯೋಜನೆ, ಬಾಳಿಕೆ, ಸಹಕಾರ ಮತ್ತು ಹಾಸ್ಯಗಳಿಗೆ ಬೇಕಾದ ಕೌಶಲ್ಯಗಳನ್ನು ಅವರು ಅಭಿವೃದ್ಧಿ ಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ತಮ್ಮ ಗೆಳೆತನದ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಮತ್ತಷ್ಟು ಗಟ್ಟಿಗೊಳಿಸುತ್ತಾರೆ”. (ಅದೇ ಪು. 514)

ನಮಗೆ ವೆರಿಯರ್ ಎಲ್ವಿನ್ (ಎಲ್ವಿನ್, 1947) ಅವರ ಮುರಿಯಾಸ್ (ಒಂದು ಬಸ್ತಾರ್ ಬುಡಕಟ್ಟು) ಅನ್ನು ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುವುದಕ್ಕಿತ್ತು. ಅಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮದೇ ಲೋಕದಲ್ಲಿ ವಾಸಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅದನ್ನು ಘೋಟುಲ್ (ಬುಡಕಟ್ಟು ವಸತಿ) ಎಂದು ಸಾಂಸ್ಥೀಕರಿಸಲಾಗಿದೆ. ಅದಕ್ಕೆ ಹಿರಿಯರ ಜಗತ್ತಿನ ಜೊತೆಗೆ ಅತ್ಯಂತ ಹತ್ತಿರದ ಸಂವಾದ ಏರ್ಪಡುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಅದು ಸ್ವತಂತ್ರವಾದ ಸಂವಾದ. ಅದೊಂದು ಮೋಜಿನ, ಉತ್ಸಾಹದ, ಹಾಡು–ಕುಣಿತ, ಆಟ, ತಮಾಷೆ ಮತ್ತು ಗಂಭೀರ ಕೆಲಸಗಳಿಂದ ಕೂಡಿದ ಜಗತ್ತು.

ಹಾಡು ಮತ್ತು ನೃತ್ಯ, ಆಟಗಳು ಮತ್ತು ಇತರ ಮನರಂಜನೆಗಳು ಇವೆಲ್ಲ ಆಟವನ್ನು ತೀವ್ರವಾಗಿ ಈ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾ ತಮ್ಮದೇ ಶಿಕ್ಷಣ ಸಂಸ್ಥೆಗಳನ್ನು ಸಂಘಟಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ನಿರ್ವಹಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಸಮುದಾಯದಲ್ಲಿ ಬೆರೆಯುವುದಕ್ಕೆ ಇರುವ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳ ಉದಾಹರಣೆಗಳಾಗಿವೆ ಎಂದು ಎಲ್ವಿನ್ ವಿವರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ವಿಭಕ್ತ, ಸ್ತರೀಕೃತ, ವ್ಯಕ್ತಿಕೇಂದ್ರಿತ ಕುಟುಂಬಗಳಿರುವ ಸಮಾಜ– ವೊಂದರಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ಶಿಕ್ಷಣದ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಘೋಟುಲ್‌ನಂತಹದ್ದನ್ನು ಊಹಿಸುವುದಕ್ಕೂ ಕಷ್ಟ. ವಿಭಕ್ತ ಕುಟುಂಬಗಳು ಮತ್ತು ಹಿರಿಯರ ಅಣತಿಯಂತೆ ನಡೆಯುವ ನರ್ಸರಿಗಳು, ಕಿಂಡರ್ ಗಾರ್ಡನ್‌ಗಳು ಮತ್ತು ಶಾಲೆಗಳೆಲ್ಲ ಮಕ್ಕಳ ಶಿಕ್ಷಣ ಮತ್ತು ಸಾಮಾಜಿಕೀಕರಣದ ಸಾಂಸ್ಥಿಕ ನೆಲೆಗಟ್ಟಿನ ಮೇಲೆ ಸ್ಥಾಪಿತವಾಗಿವೆ. ಹೀಗಿದ್ದರೂ ಕೂಡ, ಆಟ ಎನ್ನುವುದು ಮಗುವಿನ ಸಾಮಾಜಿಕೀಕರಣದಲ್ಲಿ, ಅದರಲ್ಲೂ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಹಿರಿಯರು ಅದರಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ, ಬಹುಪ್ರಧಾನವಾದ ಪಾತ್ರವನ್ನು ವಹಿಸುತ್ತದೆ.

ಮಗು ಆಡುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಜ್ಞಾನ ಪ್ರಪಂಚದ ಮೇಲಾಗಲೀ, ತರ್ಕದ ಮೇಲಾಗಲೀ ಪ್ರಭುತ್ವ ಸಾಧಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಜಗತ್ತಿಗೆ ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಹಿರಿಯರ ಸಮುದಾಯದಲ್ಲಿ ಆ ಮಗು ಕೇವಲ ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ ಅಷ್ಟೇ. ಸಮುದಾಯದಲ್ಲಿನ ಈ ಒಳಗೊಳ್ಳುವಿಕೆಯೇ ಕಟ್ಟಕಡೆಯದಾಗಿ ಸಮುದಾಯವೊಂದು ತಲೆಮಾರುಗಳ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಬೆಳೆಸಿದ ಜ್ಞಾನ, ಸಂಕೇತ, ಉಪಕರಣಗಳು ಮತ್ತು ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ಮಗು ಆರ್ಜಿಸುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಇದರರ್ಥ “ಮಗುವನ್ನು ನಮ್ಮಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರನ್ನಾಗಿ ಮಾಡೋಣ. ಮಗು ಮನುಷ್ಯ ರೀತಿಯ ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವಂತೆ ಮಾಡೋಣ. ಆಟದ ಮೂಲಕವೇ ನಾವು ಹೀಗೆ ಮಗುವನ್ನು ಭಾಗವಹಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಬಹುದು. ಮುಂದಿನ

ಮಾನವಜೀವಿಯ ಬದುಕಿನ ಅನುಭವವನ್ನೂ ಆಟದ ಮೂಲಕವೇ ನೀಡಬಹುದು" (ಅನ್, 2018) ಎಂಬುದಾಗಿದೆ.

ಆಟದ ನಿಯೋಜನೆ

ಮಕ್ಕಳ ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಆಟದ ಮಹತ್ವವನ್ನು ಗುರುತಿಸಿದ ಪ್ರಾಚೀನ ಚಿಂತಕರಲ್ಲಿ ಪ್ಲೇಟೋ ಕೂಡಾ ಒಬ್ಬ (ಕ್ರಿ.ಪೂ. 428–348). ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಒತ್ತಡವನ್ನು ದೂರಮಾಡಿ ಮತ್ತು ಅದರ ಬದಲಿಗೆ ಆಟವನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಿ ಎಂದು ಪ್ಲೇಟೋ ಶಿಕ್ಷಣಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞರಿಗೆ ಸಲಹೆ ನೀಡಿದ. ತನ್ನ ರಿಪಬ್ಲಿಕ್ ಎನ್ನುವ ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಆತ ಆಡುಭಾಷೆಯ ಚಿಂತನೆ ತರಬೇತಿ ಎನ್ನುವುದು ಬಾಲ್ಯದಿಂದಲೇ ಆರಂಭ ಆಗಬೇಕು ಎಂದು ಒತ್ತಾಯಿಸುತ್ತಾ ನಂತರ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಕಲಿಯುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಒತ್ತಾಯಿಸುವುದರ ವಿರುದ್ಧ ಸಲಹೆ ನೀಡುತ್ತಾನೆ'...... ಒತ್ತಾಯಪೂರ್ವಕ ಕಲಿಕೆಯ ರೀತಿಯ ಬೋಧನೆಯನ್ನು ನೀಡಬಾರದು. ಯಾಕೆಂದರೆ... ಸ್ವತಂತ್ರನಾದ ಮನುಷ್ಯ ಯಾವುದನ್ನೂ ಗುಲಾಮಗಿರಿಯ ಅಧ್ಯಯನದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಕಲಿಯಲಾರ. ಒತ್ತಾಯಪೂರ್ವಕವಾದ ದುಡಿಮೆಯು ಕೇವಲ ದೇಹದ ದುಡಿಮೆ ಮಾತ್ರ ಆಗಿರುತ್ತದೆ. ಅದು ದೇಹಕ್ಕೆ ಯಾವುದೇ ಕೆಡುಕನ್ನು ಉಂಟುಮಾಡದಿರಬಹುದು. ಆದರೆ ಯಾವುದೇ ಬಲವಂತದ ಅಧ್ಯಯನವು ಆತ್ಮದಲ್ಲಿ ನೆಲೆಸುವುದಿಲ್ಲ... ಆದ್ದರಿಂದ... ಅಧ್ಯಯನದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ತರಬೇತುಗೊಳಿಸುವಾಗ ಯಾವುದೇ ರೀತಿಯ ಬಲವನ್ನು ಪ್ರಯೋಗಿಸಬಾರದು. ಅದರ ಬದಲಾಗಿ ಆಟವನ್ನು ಬಳಸಿ. ಹೀಗೆ ನೀವು ಯಾವುದು ನೈಸರ್ಗಿಕವಾದದ್ದು ಎಂದು ಕೂಡ ವಿವೇಚಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು".

ಆಟ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಮೂರು ನುಡಿಗಟ್ಟುಗಳ ವೈದೃಶ್ಯದಲ್ಲಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು – ಕಡ್ಡಾಯ, ಬಲ ಮತ್ತು ಗುಲಾಮಗಿರಿ. ಬಲವಂತ ಮತ್ತು ಕಡ್ಡಾಯವನ್ನು ಗುಲಾಮಗಿರಿಗೆ ಸಮಾನವಾಗಿ ಪರಿಗಣಿಸಬಹುದು. ಇದಕ್ಕೆ ಬದಲಾಗಿ ಆಟದಲ್ಲಿ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳಲು ಶಿಫಾರಸು ಮಾಡಬಹುದು ಇದರಿಂದ ತಮ್ಮ ಮನಸೋಇಚ್ಛೆ ಮಕ್ಕಳು ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಕಲಿತದ್ದನ್ನು ಅರಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ ಎಂಬ ಆಟದ ನಿಯಮಾನು–ಸಾರ ಇದನ್ನು ಅರ್ಥೈಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಜವಾಬ್ದಾರಿಯುತ ಮತ್ತು ಅನುಸರಣೆಯ ನಾಗರಿಕರನ್ನಾಗಿಸುವ ನಿಟ್ಟಿನ ಶಿಕ್ಷಣದ ಉದ್ದೇಶದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಪ್ಲೇಟೋ ಎಲ್ಲ ಬಗೆಯ ಆಟದ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಬುಡಮೇಲಾಗಿ–ಸುತ್ತಾನೆ. ಮಕ್ಕಳ ಆಟ ಎನ್ನುವುದು ಸ್ವಾಯತ್ತತೆ, ಆನಂದ, ಉದ್ದೇಶ, ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕತೆ, ತೀರ್ಮಾನ ರಹಿತವಾದದ್ದಾಗಿರುತ್ತದೆ ಇತ್ಯಾದಿ. ಇಲ್ಲಿ ಉಳಿಯುವ ಗಟ್ಟಿ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಎಂದರೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತೋರಿಸುವ ಉಪಾಯಗಳು ಮಾತ್ರ ಇರುತ್ತವೆ.

ಶಾಲಾ ಅಧ್ಯಾಪಕರು ಮತ್ತು ಬೋಧನಾ ಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞರು ತಕ್ಷಣ ಪ್ಲೇಟೋನ ದೃಷ್ಟಿಕೋನ ಮತ್ತು ಸಮಕಾಲೀನ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಅಭ್ಯಾಸಗಳ ನಡುವೆ ಇರುವ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಗುರುತಿಸಬೇಕಾಗಿದೆ. ಶಿಕ್ಷಕರ ನಿರ್ದೇಶನದಡಿ ಮಕ್ಕಳು ಪಾಠಕ್ಕಿಂತ ಆಟವನ್ನೇ ಇಷ್ಟಪಡುತ್ತಾರೆ. ಅಧ್ಯಾಪಕರು ಬೋಧನಾ ವಿಧಾನದ ಉದ್ದೇಶವನ್ನು ಪೂರೈಸುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಆನಂದದಾಯಕ ಆಟಗಳನ್ನು ರಚಿಸಬಹುದು. ಅಂತಹ ಆಟಗಳು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ರೀತಿಗಳು ತಾವು ಪಾಲಿಸಬೇಕಾದ ನಿಯಮಗಳ ಕುರಿತು ಅರಿವು ಮೂಡಿಸಬೇಕು, ಹಿರಿಯರ ಕರಕುಶಲ ಅಥವಾ ವೃತ್ತಿ ಅಭ್ಯಾಸಗಳಿಗೆ ಬೇಕಾದ ಕೌಶಲ್ಯಗಳನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಬೇಕು. ಇದು ನಿಜವಾಗಿಯೂ ಜನಪ್ರಿಯ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ವಿವೇಕಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ 'ಆಟದ–ರೀತಿ'ಯ ವಿಧಾನವಾಗಿದೆ.

ಯುರೋಪ್‌ನಲ್ಲಿ ಆಧುನಿಕತೆಯ ಉದಯ ಆದ ಹಾಗೆ, ಕೆಲಸ ಎನ್ನುವುದು ಉತ್ಪಾದಕ ಚಟುವಟಿಕೆ ಮತ್ತು ಆಟ ಎನ್ನುವುದು ತಣಿಸುವ ಚಟುವಟಿಕೆ ಎಂಬ ಸ್ಪಷ್ಟ ವ್ಯತ್ಯಾಸ ಜನ ಸಾಮಾನ್ಯರ ಮನಸಿನಲ್ಲಿ ಮೇಲುಗೈ ಪಡೆಯಿತು. ಅದು ಕೈಗಾರಿಕೀಕರಣದ ಯುಗ ಕೂಡ ಆಗಿತ್ತು. ಕೆಲಸವು ಹೆಚ್ಚುಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಪರಕೀಯ ಆಗುತ್ತಲೇ ಇದ್ದ ಕಾಲ. ಇಂತಹ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಮಿಕ ವರ್ಗದವರ ಮಕ್ಕಳು ಭಯಾನಕ ರೀತಿಯ ಕೆಲಸಗಳ ಸೆಳೆತಕ್ಕೆ ಒಳಗಾದರು. ಅದು ಆಟವನ್ನು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಮತ್ತು ಅತ್ಯಂತ ಆನಂದದಾಯಕ ಚಟುವಟಿಕೆಯಾಗಿ ಮರುಅನ್ವೇಷಣೆ ಮಾಡಬೇಕಾದ ಸಂದರ್ಭವನ್ನು ಒದಗಿಸಿತು. ಫ್ರೆಡ್ರಿಕ್ ಫ್ರೊಬೆಲ್ (1782–1852) ಎಳೆಯ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ (ಕಿಂಡರ್ ಗಾರ್ಡನ್ ವಯಸ್ಸಿನ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ) ಆಟವನ್ನು ಕಲಿಕೆಯ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಮಾರ್ಗವಾಗಿ ಬಳಸುವುದನ್ನು ಪ್ರಬಲವಾಗಿ ಪ್ರತಿಪಾದಿಸಿದ. ಫ್ರೊಬೆಲ್ ಪ್ರಕಾರ, ಮಕ್ಕಳ ಆಟ ಎನ್ನುವುದು 'ಮನುಷ್ಯನ ಅತ್ಯಂತ ಪರಿಶುದ್ಧ, ಅತ್ಯಂತ ದೈವಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆ' ಮತ್ತು 'ಇಡಿಯ ಮನುಷ್ಯ ಬದುಕಿನ ಪಡಿಯಚ್ಚು– ಮನುಷ್ಯ ಮತ್ತು ಎಲ್ಲ ವಸ್ತುಗಳಲ್ಲಿರುವ ಗುಪ್ತವಾದ ನೈಸರ್ಗಿಕ ಬದುಕಿನ ಪಡಿಯಚ್ಚು.' (ಬೆಟ್ಟಿ, 2017, ಪು.425). ಆತ ಆಟವನ್ನು ಮುಖ್ಯ ಶಿಕ್ಷಣ ವಿಧಾನವನ್ನಾಗಿ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಬಯಸಿದ. ಆದರೆ ಆತ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸಿದ್ದು ಮಾತ್ರ ಹೊಸ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ವಿಧಾನಗಳನ್ನೇ. ಅಧ್ಯಾಪಕರ ನಿರ್ದೇಶನದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಆಟವಾಡಬೇಕಾದ ಅತ್ಯುನ್ನತ ರಚನೆಯ ಆಟಗಳನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸುವಲ್ಲಿ ಅವನ ವಿಧಾನ ಕೊನೆಯಾಯಿತು. [ii]

ಜಾನ್ ಡ್ಯೂಯಿಯು ಫ್ರೊಬೆಲ್‌ನ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ತನ್ನ ಪ್ರಯೋಗಾಲಯ ಶಾಲೆಯ 'ಉಪ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ವಿಭಾಗ'ದಲ್ಲಿ (sub-primary department) ಅಳವಡಿಸಿದ. ಆದರೆ ನಿಯಮಕ್ಕೂ ತನ್ನ ನಿಜವಾದ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ವಿನ್ಯಾಸಕ್ಕೂ ತಾಳಮೇಳ ಇಲ್ಲದ್ದನ್ನು ಕಂಡುಕೊಂಡ ಮತ್ತು ಅದಕ್ಕನುಗುಣವಾಗಿ ಬದಲಾಯಿಸುವ ಯೋಜನೆಯಲ್ಲಿ ಅವನ ಪ್ರಯೋಗಗಳು ಕೊನೆಯಾದವು.[iii] ಡ್ಯೂಯಿ ಶಾಲಾ ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ, ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಎಳೆಯ ಮಕ್ಕಳ ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಆಟವನ್ನು ಅಳವಡಿಸುವುದನ್ನು ಪ್ರತಿಪಾದಿಸುವವರಲ್ಲಿ ಪ್ರಮುಖನಾದ. ಆತ ಒತ್ತಾಯಪೂರ್ವಕವಲ್ಲದ ಆಟದ ಮಹತ್ವವನ್ನು ಪ್ರತಿಪಾದಿಸಿದ: 'ಮಕ್ಕಳ ಅಸಂಖ್ಯಾತ ಸ್ವಯಂಸ್ಫೂರ್ತಿಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು, ಆಟಗಳು, ವಿನೋದಗಳು, ಧ್ವನಿಅನುಕರಣೆಗಳು, ತೋರಿಕೆಗೆ ಅರ್ಥವೇ ಇಲ್ಲದ ಪುಟ್ಟಮಕ್ಕಳ ಚಲನೆಗಳು– ಇಂತಹ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗಳನ್ನು ಹಿಂದೆ ನಿಷ್ಪ್ರಯೋಜಕ ಎಂದು ನಿರ್ಲಕ್ಷಿಸಲಾಗಿತ್ತು. ಇವೆಲ್ಲ ಸಕಾರಾತ್ಮಕವಾಗಿ ದುಷ್ಟಸಂಗತಿಗಳು ಎಂದು ಖಂಡಿಸಲಾಗಿತ್ತು. ಆದರೆ ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳೇ ಶೈಕ್ಷಣಿಕವಾಗಿ ಪ್ರಯೋಜನಕ್ಕೆ ಬರುವಂಥವುಗಳಾಗಿವೆ; ಇಲ್ಲ, ಇವೇ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ವಿಧಾನದ ಅಡಿಗಲ್ಲುಗಳಾಗಿವೆ.' [iv]

ಡ್ಯೂಯಿ ಆಟ ಕೇವಲ ಹೊರಗಣ ಚಟುವಟಿಕೆ ಆಗಿರದೆ ಅದು ಇಡಿಯಾಗಿ ಮಾನಸಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆ ಆಗಿರುತ್ತದೆ ಎಂದು ಆಟದ ಗ್ರಹಿಕೆಯ ಕುರಿತು ತನ್ನದೇ ಆದ ತಿರುವನ್ನು ನೀಡಿದ. 'ಇದು ಮುಕ್ತ ಆಟ. ಎಲ್ಲ ಮಕ್ಕಳ ಶಕ್ತಿಗಳು, ಆಲೋಚನೆಗಳು ಮತ್ತು ಶಾರೀರಿಕ ಚಲನೆಗಳು ಒಂದು ತೃಪ್ತಿಕರವಾದ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಅವರದ್ದೇ ಕಲ್ಪನೆಗಳು ಮತ್ತು ಆಸಕ್ತಿಯ ನೆಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದುಗೂಡುತ್ತಾ ಇರುತ್ತವೆ.'

ಡ್ಯೂಯಿಯ ಪ್ರಕಾರ, ವೃತ್ತಿ ಮತ್ತು ಆಟವನ್ನು ವರ್ಗೀಕರಿಸುವ ಕಟ್ಟುನಿಟ್ಟಿನ ನಿಯಮಗಳಿಲ್ಲ. ಒಂದು ಹರಿವಿನ ಭಾಗವಾಗಿ ಇವು ಕಾಣಿಸಿದವು. ಒಂದರಲ್ಲಿ ಇನ್ನೊಂದು ನಿರಂತರ ಹರಿಯುವ ಹಾಗೆ ಕಾಣಿಸಿದುವು. ವೃತ್ತಿ ಮತ್ತು ಆಟದ ನಡುವೆ ಇತರರು ಎಳೆದ ಗಟ್ಟಿಗೆರೆಯನ್ನು ಡ್ಯೂಯಿ ನಿರಾಕರಿಸಿದ. ಯಾಕೆಂದರೆ ಅಂತಹ ಗೆರೆಗಳು ವೃತ್ತಿಯನ್ನು ಉದ್ದೇಶ ಸಹಿತ ಮತ್ತು ಆಟವನ್ನು ಉದ್ದೇಶರಹಿತ ಎಂಬ ಪ್ರಜ್ಞೆಯಿಂದ ವಿಭಜಿಸುತ್ತವೆ. ಇವೆರಡೂ ಒಳಗಿನ ಪ್ರೇರಣೆಯಿಂದ ಮೂಡಿವೆಯೇ ಹೊರತು ಹೊರಗಣ ಒತ್ತಡದಿಂದಲ್ಲ. ಅವನ ಪ್ರಕಾರ, ಆಟ ಮತ್ತು ಕೆಲಸಗಳು ಹೊರಗಿನ ಬದುಕಿನ ಎರಡು ಮುಖ್ಯ ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಿವೆ. ಔಪಚಾರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ಪರಕೀಯತೆಯನ್ನು ಕೊನೆಗೊಳಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಇವುಗಳನ್ನು ಬಳಸಲು ಆತ ಬಯಸಿದ.

> ಡ್ಯೂಯಿ 'ಆರಂಭ ಮಕ್ಕಳಿಂದಲೇ ಬರಬೇಕು' ಎನ್ನುವುದಕ್ಕೆ ಒತ್ತು ನೀಡಿದ – ಅಧ್ಯಾಪಕರು ಆತ/ಆಕೆಗೆ ಆಲೋಚನೆಗಳನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಕೆಲವು ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ನೀಡಬಹುದಷ್ಟೇ. ಆದರೆ ಮಗು ಸ್ವತಂತ್ರ ಆಗುವುದಕ್ಕೆ ತನ್ನದೇ ಆಲೋಚನೆ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಪಡಿಸುವುದಕ್ಕೆ ತನ್ನ ಕಲ್ಪನೆಯ ಕಡೆಗೆ ಹಿಂದಿರುಗಲೇ ಬೇಕು. ಎಲ್ಲ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು 'ಮಗುವನ್ನು ಪ್ರಜ್ಞೆ ಮತ್ತು ಕ್ರಿಯೆಯ ಉನ್ನತ ಸ್ತರಕ್ಕೆ ಒಯ್ಯಬೇಕಷ್ಟೇ. ಅದು ಕೇವಲ ಮಗುವಿನಲ್ಲಿ ಉದ್ವೇಗವನ್ನುಂಟು ಮಾಡುವುದಾಗಲೀ, ಮಗುವನ್ನು ಇದ್ದಲ್ಲೇ ಬಿಟ್ಟು ಹೋಗುವುದಾಗಲೀ ಮಾಡಬಾರದು.' (ಡ್ಯೂಯಿ, 1915) ಡ್ಯೂಯಿ ತನ್ನ ಡೆಮಾಕ್ರಸಿ ಅಂಡ್ ಎಜುಕೇಷನ್ ಎನ್ನುವ ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ಬಹಳ ಮೊನಚಾಗಿ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ: 'ಇವೆಲ್ಲವನ್ನೂ ಶಿಕ್ಷಣಕ್ಕೆ ಅಧೀನವಾಗಿಸಬೇಕಾಗಿದೆ. – ಇದು ಬೌದ್ಧಿಕ ಫಲಿತಗಳನ್ನು ಪಡೆಯುವುದಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಸಾಮಾಜೀಕೃತ ಮನೋ–ಧರ್ಮಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಅಗತ್ಯ.'

ಹಿರಿಯರ ಮೇಲ್ವಿಚಾರಣೆ ಇಲ್ಲದ, ರಕ್ಷಣೆ ಅಥವಾ ನಿರ್ದೇಶನವಿಲ್ಲದ ಕೆಲಸಕ್ಕೆ ದೂಡಲ್ಪಟ್ಟ ಬಾಲ್ಯದ ಆಧುನಿಕತೆಯ ಬಗೆಗೆ ಡ್ಯೂಯಿ ಉದ್ವೇಗದಿಂದ ಮುಕ್ತನಾಗಿರಲಿಲ್ಲ.[v] ಇದೆಲ್ಲದರ ಹೊರತಾಗಿ ಆಧುನಿಕ ನಾಗರಿಕ ಸಮಾಜ ಅಥವಾ ಡ್ಯೂಯಿಯ ಪ್ರಜಾಪ್ರಭುತ್ವಾತ್ಮಕ ಸಮುದಾಯ ಎನ್ನುವುದು ಸಹಭಾಗಿತ್ವದ ಪ್ರಜಾಸತ್ತಾತ್ಮಕ ಸಮುದಾಯ. ಅಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳಿಗೆ ಸಾಮಾಜಿಕ ನಿಯಂತ್ರಣ ಬರಬೇಕಾದರೆ ಸ್ವಯಂ ಸಮ್ಮತಿ ಎನ್ನುವುದು ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಬಾಲ್ಯದ ಕುರಿತಾದ ಉದ್ವೇಗವು ಹೆಚ್ಚಿನ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಸಾಮಾಜಿಕ ಸಂಘರ್ಷ ಮತ್ತು ಆತಂಕವನ್ನು ಗುರುತಿಸುವಲ್ಲಿ ಸೋಲುವುದು ಮತ್ತು ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಶಾಂತಿ ಮತ್ತು ನೀತಿಯನ್ನು ಖಾತರಿಪಡಿಸುವಲ್ಲಿ ಸೋಲುವುದರಿಂದ ಉಂಟಾಗುತ್ತದೆ. ಇಂತಹ ಸಂಘರ್ಷಗಳೇ ಹೊರಚೆಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ಒಳಸೇರಿ ಅವು ಉದ್ವೇಗಕ್ಕೆ ಮೂಲವಾಗಿ ಪರಿಣಮಿಸುತ್ತದೆ. ಉದಾರವಾದೋತ್ತರ ಯುಗದಲ್ಲಿ ಹಿಂದೆಂದಿಗಿಂತಲೂ ಸಾಮಾಜಿಕ ಅಸಮಾನತೆಗಳು ಹೆಚ್ಚತೊಡಗಿದಾಗ, ಕೆಲವೇ ಕೆಲವು ಕಾರ್ಪೋರೇಟ್ ಕಂಪೆನಿಗಳು ಉತ್ಪಾದಕ ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳ ಮೇಲೆ ಹತೋಟಿ ಸಾಧಿಸಿದಾಗ ಪ್ರಜಾಪ್ರಭುತ್ವೀಯ ಸಮಾಜದ ಕನಸುಗಳು ಚೂರಾಗುತ್ತವೆ. ಇರುವ ಒಂದೇ ಮುಖ್ಯಸಂಪನ್ಮೂಲವನ್ನು ತನ್ನದಾಗಿಸಬೇಕೆಂಬ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಎಲ್ಲ ವಿಶಾಲ ಸಮಾಜಕ್ಕೂ ತೆರೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಹಾಗಾಗಿಯೇ ಸಾಕ್ಷರತೆ, ಗಣಿತಜ್ಞಾನ ಮತ್ತು ಔಪಚಾರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಸಂಪತನ್ನು ಪಡೆಯುವ ವೇಗವೂ ಹೆಚ್ಚುತ್ತದೆ.

ಭಾರತೀಯ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಆಚರಣೆಯಲ್ಲಿ

ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಇತ್ತೀಚಿನವರೆಗೂ ಭಾರತೀಯ ಶಾಲಾ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯು ಶಾಲಾಪೂರ್ವ ವಯೋಮಾನದ ಗುಂಪನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಸರಿಸಿದೆ. ನರ್ಸರಿ ಮತ್ತು ಕಿಂಡರ್‌ಗಾರ್ಟನ್‌ನ ಪಾತ್ರವು ಮಕ್ಕಳನ್ನು 'ಶಾಲೆಗೆ ಸಿದ್ಧ'ಗೊಳಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಸಾಮಾಜೀಕರಣವನ್ನು ಖಾತರಿಪಡಿಸುವಲ್ಲಿ ಈಗ ಪ್ರಮುಖವಾಗಿದೆ ಎಂದು ಕಾಣಿಸುತ್ತದೆ. ಇದರರ್ಥ ತುಂಬಿದ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳನ್ನು 'ಸುಮ್ಮನೆ' ಶಿಸ್ತುಬದ್ಧವಾಗಿ ಕುಳ್ಳಿರಿಸುವುದು, ಶಿಕ್ಷಕರ ಆದೇಶಗಳನ್ನು ಪಾಲಿಸುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು, ಔಪಚಾರಿಕ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರವೇಶಾತಿ ಪಡೆಯುವುದಕ್ಕೆ ಮುಂಚೆ ಅವರಲ್ಲಿ ಸಾಕ್ಷರತೆ ಮತ್ತು ಲೆಕ್ಕದ ಕೌಶಲವನ್ನು ತುಂಬುವುದು. ಆಟಿಕೆಗಳು, ಆಟಗಳು, ಹಾಡುಗಳು ಇತ್ಯಾದಿಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಇಂತಹ ಜಗತ್ತಿಗೆ ಆಕರ್ಷಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗುತ್ತದೆ. ಶಾಲಾ ಪೂರ್ವ ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ 'ಆಟದ ದಾರಿ'ಯ ಬಗೆಗೆ ಸಮೀಕ್ಷೆ ಮಾಡುವ ಒಬ್ಬ ಸಂಶೋಧಕ ಉಲ್ಲೇಖಿಸಿದ್ದು: 'ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಶಾಲಾಪೂರ್ವ ಕಲಿಕೆ ಎನ್ನುವುದು ಗಂಭೀರ ಉದ್ಯಮ'. (ಪ್ರೋಕ್ನರ್, 2002, ಪು. 446) ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಉದ್ದೇಶದ ನೀತಿಗಳ ಆವರ್ತಿತ ಘೋಷಣೆಗಳ ಹೊರತಾಗಿಯೂ ಮಹಿಳಾ ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳ ಅಭಿವೃದ್ಧಿ ಇಲಾಖೆ ನಡೆಸುತ್ತಿರುವ ಚಿಕ್ಕಮಕ್ಕಳ ಪಾಲನಾ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯು ಒಂದೋ ಅಸ್ತಿತ್ವದಲ್ಲೇ ಇಲ್ಲ ಅಥವಾ ಅದು ಕೇವಲ ಬೋಧನೆ, ಓದು ಮತ್ತು ಎಣಿಕೆಗಳನ್ನು ಕಲಿಸುವ ಕೆಟ್ಟ ಪ್ರಯತ್ನವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಇದರರ್ಥ ಆಟ ಎನ್ನುವುದು ಶಾಲಾ ಪರ್ವ ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಮಾಯವಾಗಿದೆ. ನಮ್ಮ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಮತ್ತು ತರುವಾಯದ ಶಿಕ್ಷಣದ ಹಂತಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಕ್ಕೆ ಅತ್ಯಂತ ಕಡಿಮೆ ಜಾಗ ಇದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಎಂದರೆ, ಇಲ್ಲಿ ಆಟಕ್ಕೆ ನಿಗದಿಪಡಿಸಿದ ಅವಧಿಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಅಲ್ಲಿ ನಿಯಮಬದ್ಧವಾದ ಆಟಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಆದರೆ ಮಕ್ಕಳು ಮಕ್ಕಳೇ ಆಗಿದ್ದು ಅವರು ಆಟಕ್ಕೆ ಸಮಯ ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಅವರು 'ಶಿಕ್ಷಣ'ದಿಂದ ಸಮಯ ಕದ್ದು ಆಟಕ್ಕಾಗಿ ವಿನಿಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪಠ್ಯಕ್ರಮ ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳ ನಿರೀಕ್ಷೆಗಳು ಇತ್ತೀಚೆಗೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಮ್ಮ ಜೊತೆಗೇ ಆಟ ಆಡಲು, ಬಂಧುಮಿತ್ರರ ಜೊತೆಗೆ, ನೆರೆಕರೆಯವರ ಜೊತೆಗೆ, ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಹಿರಿಯರ ಜೊತೆಗೆ ಆಟ ಆಡಲು ಸಮಯವನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಟ್ಟಿದೆ. ಇಂತಹ ಅವಕಾಶದಲ್ಲಿಯೇ ಶಿಕ್ಷಣ ಮತ್ತು ಮನರಂಜನೆಯ ಇತ್ತೀಚಿನ ಪ್ರವೃತ್ತಿಗಳು ಸ್ಪರ್ಧೆಗೆ ಬಿದ್ದಿರುವುದು. ಜಾಗತಿಕ ಹೂಡಿಕೆಯ ಸೇವೆಯಲ್ಲಿ ಭವಿಷ್ಯದ ಕೆಲಸಗಾರನಾಗಲು ಇದೇ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ತಯಾರಿ ಮಾಡಬೇಕಾಗಿದೆ. ಪ್ರಸಕ್ತ ಗ್ರಾಹಕನನ್ನು ಹೇಗಾದರೂ ಆಕರ್ಷಿಸಲು ನಡೆಯುವ ಮನರಂಜನೆಯೂ ಇಲ್ಲಿದೆ. ಜಾಗತಿಕ ಮಾರುಕಟ್ಟೆ ಮತ್ತು ರಾಷ್ಟ್ರ–ರಾಜ್ಯಗಳ ಸೇವೆಯ ಗ್ರಾಹಕನಾಗಲು ಮತ್ತು ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯಾಗಲು ಪ್ರಲೋಭಿತನಾಗುವಲ್ಲಿ ಆಟಗಳು ಸಕ್ಕರೆಲೇಪನದಂತೆ ಕೆಲಸಮಾಡುತ್ತವೆ.

'ಆಟದ ದಾರಿ' ಅಥವಾ 'ಆನಂದದ ಕಲಿಕೆ' ಅಥವಾ 'ಕಲಿಕೆಯೇ ಮನರಂಜನೆ' ಇತ್ಯಾದಿ ವಿವಿಧ ಪರಿಭಾಷೆಗಳನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸುವುದರೊಂದಿಗೆ ಸಾಕ್ಷರತೆಯನ್ನು ಪ್ರಸಾರಮಾಡುವ ಉದ್ದೇಶಕ್ಕಾಗಿ ಆಟ ಮತ್ತು ಮನರಂಜನೆಯನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಬೃಹತ್ ಪ್ರಚಾರಾಂದೋಲನಗಳು ಜಾಗತಿಕವಾಗಿ 1990ರಿಂದಲೇ ವ್ಯಾಪಕವಾಗಿ ನಡೆಯಿತು. ಆರಂಭಿಕ ಸಾಕ್ಷರತೆಯ ಹಂತಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಕ್ಕೆ ಹತ್ತಿರವಾದ

ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ತರಗತಿಗಳಲ್ಲಿ ಶಿಫಾರಸು ಮಾಡಲಾದ ಗುಣಮಟ್ಟದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಾದವು. ಪದ್ಯ ಹಾಡುವುದು, ಸರಳ ಆಟಗಳು, ಗಟ್ಟಿವಸ್ತುಗಳೊಂದಿಗೆ ಆಡುವುದು ಅಂದರೆ ಇತ್ಯಾದಿಗಳೆಲ್ಲ ಕೇವಲ ಪ್ರತಿಷ್ಠಿತ ಶಾಲೆಗಳಿಗೆ ಸೀಮಿತವಾಗದೇ ಬಡ ಸರ್ಕಾರಿ ಶಾಲೆಯ ಗುತ್ತಿಗೆ ಅಧ್ಯಾಪಕರೂ ಇದನ್ನು ಆಚರಿಸ-ತೊಡಗಿದರು. ಇದು ತರಗತಿಯ ವಾತಾವರಣವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಲು ಸಹಾಯಮಾಡಿತು. ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳು ಕೂಡಾ ಅದಕ್ಕೆ ಆಕರ್ಷಿತರಾಗತೊಡಗಿದರು. ಹೀಗಿದ್ದರೂ, ಇದೇನೂ 'ಸಾಧನೆ'ಯನ್ನು ಖಾತರಿಪಡಿಸಲಿಲ್ಲ ಅಥವಾ ಶಾಲೆಗಳಿಗಾಗಿ ನಡೆಸುವ ಪ್ರಮಾಣಿಕ ಪರೀಕ್ಷೆಗಳಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ಅಂಕಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಮಾಡಲಿಲ್ಲವಾದುದರಿಂದ ಈ ಪೊರೆ ಕಳಚಿತು.

ಮಕ್ಕಳು ನಿರೀಕ್ಷಿತ ಪರೀಕ್ಷೆಗಳಲ್ಲಿ ಉತ್ತೀರ್ಣರಾಗುವುದನ್ನು ಖಾತರಿಪಡಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಅಕ್ಷರಮಾಲೆ ಮತ್ತು ಲೆಕ್ಕ ಇವುಗಳ 'ಗುರಿ' ಕೇಂದ್ರಿತ ಬೋಧನೆ, ಅರ್ಥಾತ್ ಪರೀಕ್ಷಾ ಕೇಂದ್ರಿತ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಶುರುವಾಯಿತು. ಉನ್ನತ ದರ್ಜೆಗಳಿಗಾಗಿ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಅಮೂಲ್ಯ ಸಮಯವನ್ನು 'ಅಧ್ಯಯನ, ಟ್ಯೂಷನ್ ಮತ್ತು ಮನೆಕೆಲಸ ಸಮಯಕ್ಕಾಗಿ ಮೀಸಲಿಡಬೇಕಾದ ಒತ್ತಡ ಹೆಚ್ಚಾಯಿತು. ಸಾರ್ವತ್ರಿಕ ಪರೀಕ್ಷೆಗಳಿಗೆ ತಯಾರಿ, ಪರೀಕ್ಷೆ, 'ಯೋಜನಾ ಕಾರ್ಯ' ಇತ್ಯಾದಿಗಳಿಗೆ ಸಮಯ ಕೊಡಬೇಕಾದ ತುರ್ತು ಒತ್ತಡ ಹೆಚ್ಚಾಗುತ್ತಲೇ ಹೋಯಿತು. ಇವೆಲ್ಲ ಮಕ್ಕಳು ಆಟದಲ್ಲಿ ಇರಬಹುದಾದ ವಿರಾಮದ ಸಮಯವನ್ನು ಕದ್ದರೆ, ಅವರಿಗೆ ಪರ್ಯಾಯವಾಗಿ ಸಿಕ್ಕಿದ್ದು ಡಿಜಿಟಲ್ ಆಟಗಳು, ಟಿ.ವಿ. ಶೋಗಳು, ಐಟಿ ಉದ್ಯಮಗಳು ಹರಡಿದ ವರ್ಚುವಲ್ ಸಮುದಾಯಗಳೇ ಆಗಿವೆ.

ಮಕ್ಕಳ ಗಮನವನ್ನು ಸೆಳೆಯುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಆಟದ ರೂಪದಲ್ಲಿ ತನ್ನ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ ಎನ್ನುವುದು ಈ ಎರಡೂ ವಿದ್ಯಮಾನಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿದೆ. ಶಿಕ್ಷಣದ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ಮನಸ್ಸನ್ನು ಮತ್ತು ದೇಹವನ್ನು ಶಿಸ್ತುಬದ್ಧಗೊಳಿಸುವ ಮತ್ತು ಅವರ ಸಂವೇದನೆಗಳನ್ನು ನಿಸ್ತೇಜಗೊಳಿಸುವ, ತಮ್ಮ ಸುತ್ತಲಿನ ವಾಸ್ತವ ಬದುಕಿಗೆ ವಿಮುಖಗೊಳ್ಳುವ ಅಣಬೆಯಂತೆ ತಲೆಎತ್ತುವ ಮಾರುಕಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿ ಉಚಿತ ಗ್ರಾಹಕರಾಗಿ ಕಾಣಿಸುವಂತೆ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ.

ವಯಸ್ಕರ ಜಗತ್ತು ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳ ಆಟ

ಇತರ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗಿಂತ ಆಟ ಎನ್ನುವುದು ಸ್ವ-ಪ್ರತಿಫಲನ ಮೂಡಿಸುವಂಥದ್ದಾಗಿರುತ್ತದೆ – ಮಗುವಿಗೆ ಆಟದಲ್ಲಿದ್ದೇನೆ ಎಂದು ಅನ್ನಿಸುವುದರಿಂದ ಇದು ಆಟವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಇದು ಮಗು ಯಾವುದೇ ಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿರುವ ಮತ್ತು ಅದನ್ನು ಪ್ರತಿಫಲಿಸುವ ಹೊತ್ತಿಗೆ ಅದರಿಂದ ಸಂಪೂರ್ಣ ಹೊರಗಿರುವುದಕ್ಕೂ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಕೊನೆಗೆ ಯಾವುದೇ ವಿಚಾರದಲ್ಲಿ ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಗಂಭೀರವಾಗಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಾರದು ಎನ್ನುವ ಮನಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ಬೆಳೆಸುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹೇಗೋ ಹಾಗೆ ಆಟ ಹಿರಿಯರಿಗೂ ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಹೆಚ್ಚಲ್ಲವೆಂದರೆ ಅವರ ಚಿತ್ತಸ್ವಾಸ್ಥ್ಯವನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕಾದರೂ ಆಟ ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಇದರಿಂದ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಉಪಯೋಗ ಏನೇ ಇರಲಿ, ಆಟವನ್ನು ಬೋಧನಾ ವಿಧಾನವಾಗಿ ಬಳಕೆ ಮಾಡುವುದು ಆಟದ ಜಗತ್ತಿನ ಅದ್ಭುತ ಮನರಂಜನೆಯನ್ನು ನಮ್ಮ ಹಿರಿಯರಿಗೆ ನೆನಪಿಸುವ ಒಂದು ಮಾರ್ಗವಾಗಿದೆ. ನಿಜವಾಗಿಯೂ, ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಸಂಭ್ರಮಿಸುವುದು, ಅವರ ಆಟಕ್ಕೆ ಸಾಕ್ಷಿಯಾಗಿರುವುದು, ಅದರಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವುದು, ಅದನ್ನು ವಿವರಿಸುವುದು – ಇದು ಇದರ ಅಗತ್ಯವನ್ನು ಪೂರೈಸುವ ರೀತಿ. ಶಾಲಾ ಶಿಕ್ಷಣಶಾಸ್ತ್ರದಲ್ಲಿ ಆಟವನ್ನು ಬಳಸುವ ಬಗ್ಗೆ ಇದು ಸೂಚನೆ ಕೊಡುತ್ತದೆ.

ಮಕ್ಕಳ ಆಟದೊಳಗೆ ಪ್ರವೇಶಿಸುವುದನ್ನು ಕಲಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಅದರಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವುದು ಶಿಕ್ಷಕರು ಆಟವನ್ನು 'ಬಳಸುವ' ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಕ್ರಮ. ಇದಕ್ಕೆ ಹತ್ತಿರದ ದಾರಿ ಬೇರೆ ಯಾವುದೂ ಇಲ್ಲ. ಮೊದಲನೆಯದಾಗಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಾವು ತಮ್ಮ ಸ್ವಾಯತ್ತತೆಯಲ್ಲಿ ಸುರಕ್ಷಿತರಾಗಿದ್ದೇವೆ ಎಂದು ಅನ್ನಿಸಬೇಕು ಮತ್ತು ಶಾಲಾ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಅಧ್ಯಾಪಕರ ಹಾಜರಿಯಲ್ಲಿ ಆಟವನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸುವ ಅವರ ಪ್ರಯತ್ನ ನಡೆಯಬೇಕು. ಎರಡನೆಯದಾಗಿ, ಶಿಕ್ಷಕ ಅಥವಾ ಶಿಕ್ಷಕಿ ಮಕ್ಕಳ ಆಟದೊಳಗೆ ಪ್ರವೇಶ ಪಡೆಯಬೇಕಾದರೆ ತಮ್ಮ ಮುಜುಗರವನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಬಿಡಬೇಕು. ಅವರು ಯಾವುದೇ ಬೋಧನಾ ವಿಧಾನದ ಉದ್ದೇಶಗಳನ್ನು ಹೇರದೆ ಸರಿಸಮಾನರಾಗಿ ಭಾಗವಹಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಕ್ರಿಸ್ಟೋಫರ್ ಜೋಸೆಫ್ ಆ್ಯನ್ (2018) ಅವರು ಮಕ್ಕಳು ಆಡುವಾಗ ಹಿರಿಯರ ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳ 'ಜಂಟಿ ಗಮನ' ಇರಬೇಕು ಎಂದು ಪ್ರತಿಪಾದಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಮಕ್ಕಳು ಜಗತ್ತನ್ನು ಗ್ರಹಿಸುವ ಮತ್ತು ಜಗತ್ತಿನ ಜೊತೆಗೆ ಸಂವಾದ ಮಾಡುವ ಅತ್ಯಂತ ಸಂಕೀರ್ಣ ಮಾನಸಿಕ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಸಂಪಾದಿಸುವಲ್ಲಿ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ಪರಸ್ಪರ ಹಂಚಿಕೆಯ ಸಕ್ರಿಯ ಭಾಗವಹಿಸುವಿಕೆಯು ಈ ಜಗತ್ತಿನ ವೈಚಾರಿಕ ಮತ್ತು ಸ್ವಾಯತ್ತ ಜೀವಿಯಾಗಿ ಬದುಕಲು ಅವರನ್ನು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸುತ್ತದೆಯೇ ಹೊರತು ಕೇವಲ ವೈಚಾರಿಕ ಸೂಚನೆಗಳ ಮೂಲಕ ಅಲ್ಲ. ಈ ಕರ್ತೃತ್ವತೆಯು, ಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು ಹಿರಿಯರು ಇಬ್ಬರೂ ಜೊತೆಗೇ ಜಗತ್ತನ್ನು ಶೋಧಿಸುವ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯನ್ನು ಒದಗಿಸುತ್ತದೆ. ಭಾಷಿಕ ಮತ್ತು ವೈಚಾರಿಕ ಪರಿಕರಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುವ, ಮೌಲ್ಯ ಮತ್ತು ಅರ್ಥವತ್ತಾದ ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ನೀಡುವ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಲು ಇದು ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ನೋಡುವ, ಕೇಳುವ, ಹಿಡಿಯುವ ಮತ್ತು ರುಚಿನೋಡುವ ಮಕ್ಕಳ ಆಟದ ಮೂಲಕ ನಡೆಯುವ ಜಗತ್ತಿನ ಶೋಧದ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಹಿರಿಯರೂ ಭಾಗಿಯಾದಾಗ ಅದು ಜ್ಞಾನ, ಮೌಲ್ಯಗಳು, ಅರ್ಥಗಳು ಮತ್ತು ಸುತ್ತಲಿನ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುವ ವಿಧಾನಗಳ ಕೊಳುಕೊಡುಗೆಯ ಸಂವಹನದಲ್ಲಿ ಪರಿಣಮಿಸುತ್ತದೆ. ಆಟವು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಇರಬೇಕಾದ ಅತ್ಯಗತ್ಯ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವಾದ ಕಲ್ಪನೆಗೆ ಅವಕಾಶ ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ. ಇದೇ ಹೊತ್ತಿನಲ್ಲಿ, ಮಕ್ಕಳ ಆಟದಲ್ಲಿ ಹಿರಿಯರ ಭಾಗವಹಿಸುವಿಕೆಯು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಇನ್ನಷ್ಟು ಸಾಮಾಜಿಕರನ್ನಾಗಿಸಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಅದು ಯೋಚಿಸುವ ರೀತಿ ಇರಬಹುದು, ನೈತಿಕ ನಿರ್ಧಾರ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವ ರೀತಿ ಇರಬಹುದು. ಇದು ನಮ್ಮನ್ನು ಇನ್ನಷ್ಟು ವೈಚಾರಿಕರ-ನ್ನಾಗಿಸುತ್ತದೆ. ನಮ್ಮ ಸ್ವಾಯತ್ತತೆ ಮತ್ತು ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯದ ಅಭ್ಯಾಸದಲ್ಲಿ ಇದು ಹೆಚ್ಚು ಜವಾಬ್ದಾರಿಯುತ-ರನ್ನಾಗಿಸುತ್ತದೆ.

ಆಟವು ಹಂಚಿಕೆಯ ಚಟುವಟಿಕೆ ಆದಾಗ ಮತ್ತು 'ಜಂಟಿ ಗಮನ ಮತ್ತು ಭಾಗವಹಿಸುವಿಕೆ' ಆದಾಗ ಅದೊಂದು ಶಿಕ್ಷಣಶಾಸ್ತ್ರೀಯ ಉಪಕರಣವಾಗಿಬಿಡುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಮ್ಮ ಸುತ್ತಲಿನ ಜಗತ್ತನ್ನು

ತಿಳಿಯುವ ಹಾಗೆ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಹಿರಿಯರ ಸಮುದಾಯವನ್ನು ಕೂಡ ಸಮಾನತೆಯಿಂದಲೇ ಪ್ರವೇಶಿಸುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತದೆ.

ಆಟಕ್ಕಾಗಿ ಸುಧಾರಣೆಯ ಸಮಯಾವಕಾಶವನ್ನು ಮರುಪಡೆಯುವುದು

ನವ ಉದಾರವಾದಿ ಯುಗದಲ್ಲಿರುವ ದೊಡ್ಡ ಆತಂಕ ಎಂದರೆ ಮಕ್ಕಳು ಸಾಕಷ್ಟು ಓದುತ್ತಿಲ್ಲ ಅಥವಾ ಸಾಕಷ್ಟು ಅಂಕಗಳನ್ನು ಗಳಿಸುತ್ತಿಲ್ಲ ಎನ್ನುವುದೇ ಆಗಿದೆ. ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಆಟದ ವಾತಾವರಣ ನಿರ್ಮಿಸುವ ಸಾಧ್ಯತೆ ಇನ್ನಷ್ಟು ಕಡಿಮೆಯಾಗುತ್ತಿದೆ. ಇದನ್ನು ಯಾವುದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಾದರೂ ನಿಯಂತ್ರಿಸುವುದು ರಾಜ್ಯ ಮತ್ತು ಮುಕ್ತ ಮಾರುಕಟ್ಟೆಯೇ ಆಗಿದೆ. ಈಗಿನ ಅಗತ್ಯ ಎಂದರೆ ಇಂತಹ ನಿಯಂತ್ರಣಗಳಿಂದ ಮುಕ್ತವಾದ ಸಮಯ ಮತ್ತು ಅವಕಾಶಕ್ಕಾಗಿ ನಡೆಸುವ ಹೋರಾಟವೇ ಆಗಿದೆ. ಹಿರಿಯರು ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳು ಇಬ್ಬರೂ ಆಟದ ಜಗತ್ತಿಗೆ ಪ್ರವೇಶ ಪಡೆಯುವ ಮುಕ್ತತೆ ಸಿಗಬೇಕಾಗಿದೆ. ಅಲ್ಲಿ ಇರಬೇಕಾದದ್ದು ಯಾವುದೇ ಉದ್ದೇಶ ಅಲ್ಲ. ಕೇವಲ ಆನಂದ ಮತ್ತು ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯದ ಪ್ರಜ್ಞೆ ಮಾತ್ರ.

ಕಾರ್ಮಿಕರು ಕಳೆದ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ನಡೆಸಿದ 'ದಿನಕ್ಕೆ ಎಂಟು ಗಂಟೆ' ಕೆಲಸ ಎಂಬ ಹೋರಾಟವು ಅನೇಕ ವಿಧದಲ್ಲಿ ಈಗ ಒಂದು ಬಗೆಯ ಆದರ್ಶ ಕನಸಿನ ಹಾಗೆ ಕಾಣಿಸುತ್ತದೆ. ಇದು ನಮ್ಮ ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ಆಟವನ್ನು ಮರಳ ಪಡೆಯುವ ಯೋಜನೆಯ ಕೇಂದ್ರಬಿಂದು-ವಾಗಬೇಕಾಗಿದೆ. ಇದು ಈಗ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಅಪ್ರಸ್ತುತ ಆಗುತ್ತಿದೆ. ಯಾಕೆಂದರೆ ಮಾರುಕಟ್ಟೆ ಮತ್ತು ಮನೆ ಮಧ್ಯದ 'ಕಚೇರಿ ಸಮಯ' ಮತ್ತು 'ಕಚೇರಿ ಅವಕಾಶ' ಮತ್ತು ವೈಯಕ್ತಿಕ ಸಮಯ ಮತ್ತು ಅವಕಾಶವು ಇತ್ತೀಚೆಗೆ ಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು ಹಿರಿಯರ ಮಟ್ಟಿಗೆ ಕಣ್ಮರೆಯಾಗುತ್ತಾ ಹೋಗುತ್ತಿದೆ. ಇದು ಮಧ್ಯಮವರ್ಗ ಮತ್ತು ಅದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ 'ಸ್ವ-ಉದ್ಯೋಗ' ಮಾಡುತ್ತಿರುವವರ ಮಟ್ಟಿಗೂ ನಿಜ ಎಂದೆನ್ನಿಸುತ್ತದೆ. ನಮ್ಮ ಮನಸ್ಸು ಮತ್ತು ದೇಹವನ್ನು ಮುಕ್ತವಾಗಿಸುವ ದಾರಿಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಯೋಚಿಸಬೇಕಾದದ್ದೇ ಈಗ ನಾವು ಮಾಡಬೇಕಾದ ಕಾರ್ಯವಾಗಿದೆ. ನಮ್ಮ ಬದುಕಿನ ಎಲ್ಲ ವಲಯಗಳನ್ನು ರಾಜ್ಯ ಮತ್ತು ಅರ್ಥ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯು ಆಕ್ರಮಿಸುತ್ತಿರುವ ಮತ್ತು ಕೊರೆಯುತ್ತಿರುವ ಈ ಹೊತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಈ ರೀತಿಯ ಮುಕ್ತತೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಮಾತನಾಡಬೇಕಾಗಿದೆ. ಆಗ ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯದ ಕುರಿತ ಹಿರಿಯರ ಹೋರಾಟಕ್ಕೆ ಆಟವು ಕೂಡಾ ಮುಖ್ಯವಾಗಲಿದೆ.

ಶಾಲೆಗಳಾಗಲೀ, ಕೆಲಸದ ಸ್ಥಳಗಳಾಗಲೀ ಸಂಸ್ಥೆಗಳಿಗೆ ಔಪಚಾರಿಕವಾಗಿ ಮೀಸಲಿರಿಸಬೇಕಾದುದರ ಹೊರತಾಗಿ ಅವಕಾಶ ಮತ್ತು ಸಮಯವನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುವುದು ವಾಸ್ತವವಾದಿ ವಿಚಾರವೇ ಆಗುತ್ತದೆ. ಇವಾನ್ ಇಲಿಚ್ ಅವರು ಸೂಚಿಸಿದ ಸಾಲುಗಳ ಪ್ರಕಾರ ಶಾಲೆಗಳ ಹೊರಗೆ ಸಮುದಾಯ ಕಲಿಕಾ ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಬೇಕಾಗಿದೆ. ವಿವಿಧ ವಯೋ-ಮಾನದವರು ಉದ್ದಿಷ್ಟ ಕಲಿಕಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಹೊರತಾಗಿ ಆನಂದದಾಯಕ ಆಟದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ಈ ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗಿದೆ.

ನಾವು ಔಪಚಾರಿಕ ಅವಕಾಶಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟುಕೊಡ-ಬೇಕಾದದ್ದಿಲ್ಲ. ಕ್ರಿಯಾಶೀಲತೆಯ ಹಾಗೆಯೇ ಆಟವು ಕೂಡ ಸರ್ಕಾರ ಮತ್ತು ಮಾರುಕಟ್ಟೆಯ ಉಳಿವಿಗೆ ಅಗತ್ಯವಾದ ಉತ್ಪನ್ನವಾಗಿದೆ. ಪಠ್ಯಕ್ರಮದ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಯಲ್ಲಿ ಲವಲವಿಕೆಯ ಆಟಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ದಾರಿಗಳನ್ನು ನಾವು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳ-ಬೇಕಾಗಿದೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, 'ಆದರೆ ಏನು?' ಎಂಬ ಚರ್ಚೆಗಳು – ಇವು ನಮಗೆ ಕೆಲ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಮುರಿದ ಜಗತ್ತನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ಕಲಿಸಿಕೊಡುತ್ತವೆ. ನಾನು ರಾಜನಾದರೆ ಏನು? ಎರಡು ಮತ್ತು ಎರಡು ಸೇರಿ ಐದು ಆದರೆ ಏನು? ಐದು ಐದು ಸೇರಿ ಏಳಾದರೆ ಏನು? ಪರ್ಯಾಯ, ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಮತ್ತು ಭ್ರಾಮಕ ಜಗತ್ತುಗಳಲ್ಲಿ ಆನಂದದಾಯಕ ಶೋಧ ನಡೆಸಲು ಅನುವಾಗುವಂತೆ ಔಪಚಾರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ಭಾಗವಾಗಿ ಈ 'ಆದರೆ ಏನು' ಎನ್ನುವ ಸನ್ನಿವೇಶವನ್ನು ವಿಸ್ತರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಎಲ್ಲಿಯವರೆಗೆ ಈ ಅಭ್ಯಾಸ ಆಟದ ಸಾಮ್ರಾಜ್ಯದಲ್ಲಿ ಇರಬಹುದು? ಯಾವಾಗ ಇದು ಮಣಭಾರದ ಟಾಸ್ಕ್ ಆಗಿ ಪರಿಣಮಿಸುತ್ತದೆ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಯಾರಾದರೂ ಊಹಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಆಟ ಎನ್ನುವುದು ಮಾನಸಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆ ಅಲ್ಲ. ಅದು ಅತ್ಯಂತ ಆನಂದದ ಮತ್ತು ಐಂದ್ರಿಕವಾದ ಚಟುವಟಿಕೆಯಾಗಿದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಭೌತಿಕ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಅವುಗಳ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಅರ್ಥ ಒಂದರಿಂದ ಇನ್ನೊಂದಾಗಿ ಪರಿವರ್ತನೆ ಆಗುವ ಹಾಗೆ ಮುರಿದುಕಟ್ಟಲಾಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಆಟವು ದೈಹಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆ ಮೂಲಕ ಸುತ್ತಲಿನ ಭೌತಿಕ ಜಗತ್ತಿನ ಜೊತೆಗೆ ಸಂಬಂಧ ಹೊಂದಿರುವುದನ್ನು ಬಯಸುತ್ತದೆ. ನಿಜವಾಗಿ ವಸ್ತುಗಳ ಶ್ರೀಮಂತಿಕೆ ಮತ್ತು ಸಮೃದ್ಧತೆ ಆಟಕ್ಕೆ ಉತ್ತೇಜನ ನೀಡುತ್ತದೆ. ಬಹುಶಃ ಕೈಯಲ್ಲಿ ವಸ್ತುಗಳ ಸಮೃದ್ಧತೆ ಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು ಅಧ್ಯಾಪಕರನ್ನು ಆಟದ ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಕಳೆದು-ಹೋಗುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತದೆಯಾದುದರಿಂದ ನಮ್ಮ ತರಗತಿಗಳನ್ನು ಅತ್ಯಂತ ಖಾಲಿಯಾಗಿ ಇರಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದೇವೆ. ಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು ದೊಡ್ಡವರು ತಮ್ಮ ಕೈಯಲ್ಲಿನ ಸಮಯ ಮತ್ತು ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯ ಇದ್ದಾಗ ಶ್ರೀಮಂತ ಮತ್ತು ವೈವಿಧ್ಯಮಯವಾದ ವಸ್ತುಗಳಿಗೆ ಮುಖಾಮುಖಿಯಾದಾಗ ಅವರು ಆಟದ ಒಳಗೆ ಬಹಳ ಸಹಜವಾಗಿ ಸೇರಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಒಂದು ವೇಳೆ ಐಂದ್ರಿಕತೆ ಮತ್ತು ಕಲ್ಪನೆಗಳು ಆಟದ ಎರಡು ಧ್ರುವಗಳಾಗಿ ಬಿಟ್ಟರೆ, ಇದು ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯ ಮತ್ತು ಆನಂದದ ಭಾವವನ್ನು ಉತ್ತೇಜಿಸುತ್ತದೆ. ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಮಗು ಕಿಟಕಿಯ ಆಚೆಗೆ ನೋಡುತ್ತಾ ಕನಸು ಕಾಣುವುದನ್ನು ಕಂಡಾಗ ಅದು ಆಟದ ತನ್ನ ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯವನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುತ್ತಾ ಇದೆ ಎಂದು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗಿದೆ. ಈ ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯದ ಜೊತೆಗೆ ಆನಂದದ ಬೇಟೆಯು ಕೊನೆಯದಾಗಿ ಹೊಸ ಜಗತ್ತನ್ನು ಕಟ್ಟುವುದಕ್ಕೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಇಂದಿನ ಭ್ರಮೆ ಎನ್ನುವುದು ನಾಳೆಯ ವಾಸ್ತವ ಆಗಿರಬಹುದು.

ಅಂತಿಮ ಟಿಪ್ಪಣಿಗಳು

i CN Subramaniam 'Sovereignty, Pleasure, Illusion and Play' https://practiceconnect.azimpremjiuniversity.edu.in/sovereignty-pleasure-illusion-and-play-part-i/

ii Froebel was prompted by the make-believe games of children to insist on the use of symbolism in the activities and also strictly aver the use of real objects, insisting on the use of make-believe objects instead. Make-believe objects were supposed to trigger imagination in children.

iii For Dewey's critique of Froebelian methods see his lecture entitled 'Froebel's Educational Principles' incorporated as Chapter V of his book, *School and Society*. Dewey rejected the externally imposed structured games, the fetishism of symbols in the activities and the huge array of subject matter to be dealt with in the preschool stage.

iv Dewey, 'Froebel's Educational Principles'. This was one of the three key principles he extracted from Froebel's work.

v Gijubhai Badheka, the much-acclaimed Gujarati pedagogue, in his description of children playing in his imaginary school, demonstrates the possibility of the class descending into Hobbesian 'state of nature' without the guidance of the teacher. He advocates play as an important educational method when under the guidance of a wise teacher. See Divasvapna Part 1, section VII.

ಪರಾಮರ್ಶನ

Barbara Beatty. 2017. 'John Dewey's High Hopes for Play: *Democracy and Education* and Progressive Era Controversies over Play in Kindergarten and preschool education' in *The Journal of Gilded Age and Progressive Era* 16. p. 425.

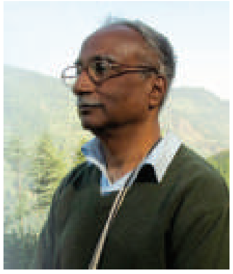
Christopher Joseph An. 2018. 'On learning, playfulness and becoming human' in *Philosophy*, 93, 1.

John Dewey. 1915. 'Froebel's Educational Principles'. Chapter 5 in *The School and Society*. Chicago: University of Chicago. 111-127.

Larry Prochner. 2002. 'Preschool and Playway in India', in *Childhood*, Vol 9(4) p. 446.

Peter Gray. 2009. 'Play as a Foundation for Hunter-Gatherer Social Existence' in *American Journal of Play*, Spring, pp 476-522.

Verrier Elwin. 1947. The Muria and Their Ghotul, Oxford University Press, London.



ಸಿ.ಎನ್. ಸುಬ್ರಹ್ಮಣ್ಯಮ್ ಅವರು ಏಕಲವ್ಯ ಸಂಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಸಮಾಜ ವಿಜ್ಞಾನ ಶಿಕ್ಷಣಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಪ್ರಸ್ತುತ ಅವರು ಮಧ್ಯಪ್ರದೇಶದ ಹೋಶಂಗಾಬಾದ್‌ನಲ್ಲಿ ನಿವೃತ್ತ ಜೀವನ ಕಳೆಯುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಅವರನ್ನು subbu.hbd@gmail.com ಮೂಲಕ ಸಂಪರ್ಕಿಸಬಹುದು.

ಅನುವಾದ: **ಬಾಲಕೃಷ್ಣ ಹೊಸಂಗಡಿ** । ಪರಿಶೀಲನೆ: **ಚಂದ್ರಶೇಖರ್ ಮಂಡೆಕೋಲು**